PlayStation®

SLES-03575

"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

093992087616 (ELSPA) 093992087623 (USK) 093992087630 (SELL) 093992087647 (aDeSe)

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine p… potrebbe danneggiarsi. ● Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europ… non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. ● Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale … istruzioni della PlayStation®. ● Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. ● Non toccare la superficie del disc… ma afferrarlo dai lati. ● Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno mor… ● Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. ● Non provare … ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

● Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. ● Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. ● Giocare … una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. ● Ai soggetti sofferenti di epilessia … ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunem… presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricord… inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici … consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione … vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un … punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che … gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il … del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manual…

SOLO PER USO DOMESTICO. Sono proibiti la copia, l'adattamento, il noleggio, il prestito, la distribuzione, l'estrazione, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'addebito … trasmissione televisiva, l'esecuzione pubblica e la trasmissione, l'accesso o l'uso via Internet, cavo o altri mezzi di telecomunicazione, di questo prodotto o di opere … marchio registrato o dai diritti d'autore che facciano parte di questo prodotto. Gioco © 1999, 2001 SNK Corporation. Pubblicato da Agetec Europe, LTD. Sviluppato …

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Vibration Function Compatible

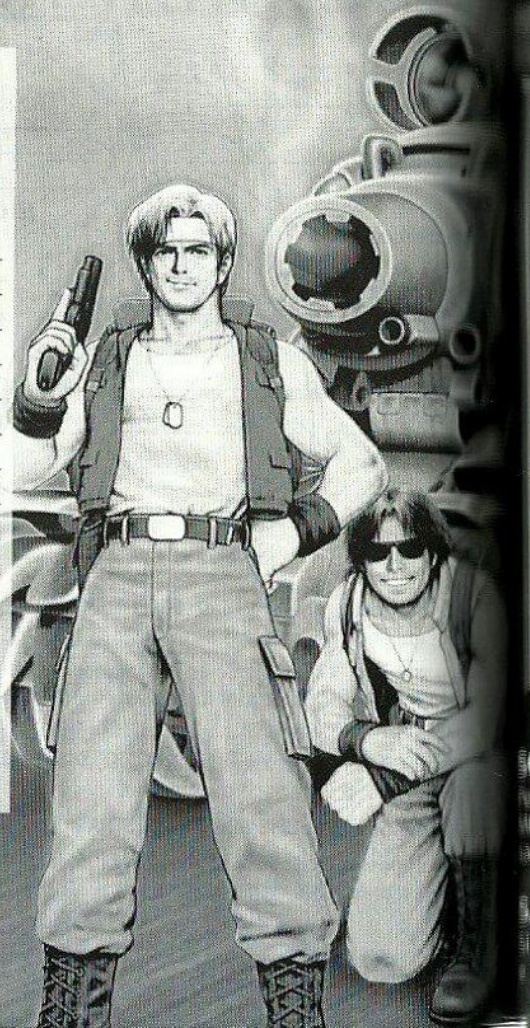
SLES-03575

CONTENUTI

Istruzioni del console	68
Istruzioni di funzionamento	69
Introduzione	71
Modi di gioco	72
Missione di videogioco	73
Scuola di combattimento	78
Opzioni	81
Altre missioni...	83
Personaggi	84

Grazie per aver acquistato METAL SLUG X, il software disegnato da usare con il console da gioco PlayStation®. Si prega di leggere attentamente il manuale, prima di avviare il gioco, in particolare quelle sezioni che descrivono le istruzioni di funzionamento e le considerazioni sulla sicurezza. Tenere il manuale nel luogo sicuro per eventuali consultazioni.

Da: Centro comandi
A: Maggiore Marco Rossi
Maggiore,
Per il momento il suo permesso è stato cancellato ed è stato assegnato ad una missione d'alta importanza. Abbiamo delle preoccupazioni serie sul recente aumento nei conflitti mondiali e l'Intelligenza attuale indica che le insurrezioni sparse sono il lavoro di una persona unica.
I suoi ordini sono di trovare l'istigatore e di eliminarlo.
Leggere i materiali qui allegati dato che contengono delle informazioni utili.
È tutto.



Spostare personaggio/ Cambiare direzione di sparo	Tasti direzionali
Tasto ○	Lanciare bombe a mano / Sparare cannone
Tasto ✕	Saltare/Confermare selezione
Tasto □	Sparare arma
Tasto △	Annullare selezione
Tasto L1	Non usato
Tasto L2	Non usato
Tasto R1	Non usato
Tasto R2	Non usato
Tasto Selezionare	Non usato
Tasto Avvio	Avvio/Pausare gioco

SCHEDINA DI MEMORIA

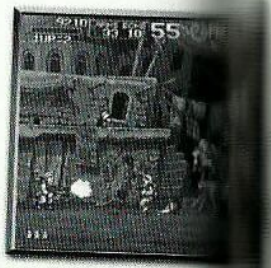
Per utilizzare la SCHEDINA DI MEMORIA per salvare i dati di gioco, si prega di inserirla nell'apertura 1 di SCHEDINA DI MEMORIA prima di avviare il console di gioco PlayStation. Il gioco richiede un blocco da SCHEDINA DI MEMORIA per salvare i dati. (Apertura 2 di SCHEDINA DI GIOCO non è usato).

SALVARE/CARICARE DATI

Si Salvano/Caricano i dati di gioco dal menu **OPZIONI** a disposizione dal **MENU PRINCIPALE**. Selezionare **OPZIONI** e quindi **SALVARE/CARICARE**.

MISSIONE DA VIDEOGIOCO

Questo è il modo principale del gioco. La tua missione, nel caso la accetti, è di trovare l'istigatore delle insurrezioni recenti attorno al mondo, e di eliminarlo.

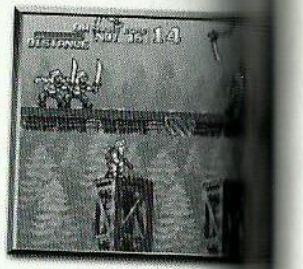


SCUOLA DI COMBATTIMENTO

Pure i soldati veterani possono trarre beneficio dall'addestramento continuo per perfezionare le perizie. La Scuola di combattimento offre due sfide d'addestramento: **SOPRAVVIVERE** e **PUNTARE**.

ALTRE MISSIONI

Questo modo consiste in missioni extra che saranno a disposizione solamente dopo aver completato tutte le Missioni di videogioco.

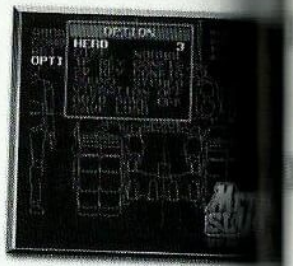


GALLERIA D'ARTE

Selezionare la Galleria d'arte per rivedere una varietà d'arte relativa al **Metal Slug X**.

OPZIONE

È qui che si regolano/cambiano le diverse opzioni di gioco. Per esempio, accedere al menu **Opzioni** per spostare la caratteristica di vibrazione di commando ACCESO/SPENTO.



TEMPO RIMASTO

Espone il limite di tempo per ogni fase. Quando il contatore arriva allo zero, si perde una vita di personaggio dal magazzino del giocatore.

BOMBA

Espone il numero di bombe a mano, missili e granate di cannone (quando si sono dentro il veicolo) che rimangono.

ARME

Espone la quantità d'arme che rimane nell'arma del personaggio.

4 PUNTI

Espone i punti attuali del giocatore.

5 CALIBRO DI DANNI

Con certi veicoli in funzionamento, si riempie il calibro. Il calibro diminuisce ogni volta che si danneggia il veicolo. Una volta che si scarica il calibro completamente, non si può più utilizzare il veicolo.

6 VITE RIMASTE

Espone il numero di vite di personaggio che rimangono.

Raggiungimento di Missioni

Portare il tuo personaggio alla fine della missione e battere il personaggio che ci abita per concludere la missione con successo.

Selezionare Missione

Ogni volta che si conclude una missione, sarà a disposizione sullo schermo di Selezionare Missione. Usare i tasti direzionali per eseguire la selezione di missioni e premere il Tasto ⊗ per confermare la selezione. Le Missioni non concluse non saranno a disposizione sullo schermo di Selezionare Missione.

2P Modo

All'inizio del nuovo gioco, premere il Tasto **AVVIO** su entrambi i comandi per iniziare un gioco da 2 giocatori. Premere il Tasto avvio sul commando non utilizzato ad ogni momento per far che un secondo giocatore entra in gioco nel gioco da 1 giocatore.

Continuare

Una volta che tutte le vite di personaggio sono state utilizzate, si vedrà un messaggio di continuare. Per continuare nel gioco del momento dal luogo attuale dove si trova il personaggio, premere il Tasto **AVVIO** prima che il contatore arrivi allo zero

possono trovare diversi articoli nell'aperto, da riprendere quando si salva un ostaggio
ogni tanto cascano dai nemici battuti.

Mitragliatrice pesante
Una mitragliatrice a sparo rapido.

Lanciatore di razzi
Lancia un razzo che esplode ad impatto e distrugge tutti i nemici nelle vicinanze.

Lancio di fiamma
Un lanciafiamme devastante.

Sparo di laser
Un nuovo disegno d'arma contro gli armati.

Fucile
Un'arma forte a breve distanza.

Grande mitragliatrice pesante
Un miglioramento alla mitragliatrice pesante, più grande e spara più velocemente.

Grande lanciatore di razzi
Un miglioramento al Lanciatore di razzi.

Grande lancio di fiamma
Causare tutti i tipi di caos con il miglioramento del lancio di fiamma.

Grande sparo di laser
Un miglioramento allo sparo di laser che spara un raggio ancora più grosso.

Grande fucile
Un miglioramento del fucile, tra i migliori d'arma a disposizione.

OSTAGGI E ARTICOLI DA ENERGIZZARE

D **SPARO A SGANCIO**
Uno sparo a breve distanza con un forte rimbalzo.

I **LUCERTOLA DI FERRO**
Le salve sparate da quest'arma ha la capacità di manovrarsi attorno a ostacoli per attaccare il nemico.

G **SUPER BOMBE A MANO**
Un'arma anti-veicolo distruttiva.

C **CACCI DI NEMICO**
Causa danni leggeri, ma le salve trovano sempre la loro meta.

ALTRI ARTICOLI

COCKTAIL MOLOTOV
Una bomba a mano incendiaria.

BOLIDI
Rifornisce le munizioni delle arme.

BOMBE
Rifornisce le munizioni dei canoni.

MUNIZIONI CHE SFONDANO L'ARMATURA
Una salva che sfonda l'armatura da usare con il Metal Slug.

PETROLIO
Ripara i danni al veicolo.

PERSONAGGI AMICHEVOLI

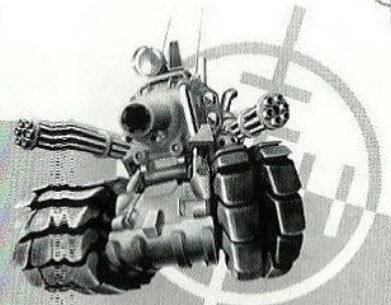
HYAKUTARO ICHIMONJI
Arriva nel gioco con ostaggio ma una v salvato lotterà assie tuo personaggio.

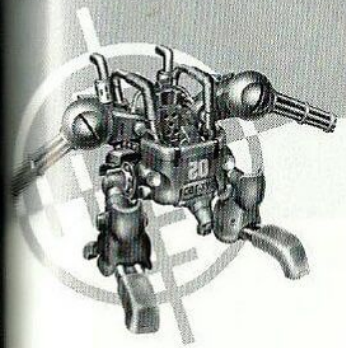
RUMI AIKAWA
Un collega mercena che fornirà articoli a personaggio.

Ci sono quattro diversi tipi di veicoli che ti aspettano. Ai momenti in cui il tuo personaggio raggiunge questi veicoli, premere il Tasto ⊗ per salire sul veicolo e quindi i Tasti ↓+⊗ per scendere dal veicolo.

METAL SLUG

Il Metal Slug (pezzo di metallo) è un carro armato della prossima generazione. Esso ha la capacità di sparare le granate di cannone normali e migliorate e offre una mobilità meglio dei suoi precedenti.



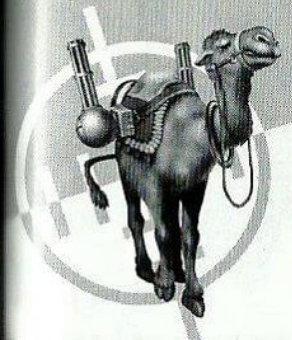


SLUGNOID

Lo Slugnoid è un carro armato a doppio pedale attrezzato con le arme di mitragliatrice e cannone montato a spalla.

SLUG FLYER

Lo Slug Volante è una piattaforma ad aria verticale per decolli e atterraggi con una manovrabilità eccezionale. È attrezzato con mitragliatrici e missili.



CAMEL SLUG

Un cammello attrezzato con una mitragliatrice ad alta potenza. Non ha un cannone pesante ma è utile come l'unità da guerra nel deserto.

Consigli (# 1): Premere i Tasti ■ e ⊗ allo stesso tempo quando saliti sul veicolo per avviare l'**Attacco** di Metal Slug speciale!

L'insegnante Meg ti sta aspettando all'arrivo alla Scuola di Combattimento. Anche se all'inizio sembra amichevole, in base alla tue esecuzione, potrebbe anche cambiare il suo atteggiamento.

Descrizione Di Schermo

Per entrare alla Scuola di combattimento, sottolinearla dal menu principale e quindi premere il Tasto ⊗. Selezionare **SI** per confermare le tue intenzioni di entrare alla Scuola di Combattimento e si vedono poi le possibilità di menu della Scuola. Sottolineare le possibilità di menu con i Tasti direzionale premere il Tasto ⊗ per confermare la tua decisione. Si può utilizzare il Tasto direzionale ➡ per andare avanti nelle selezioni di menu e il Tasto direzionale ⬅ per ritornare in dietro nelle selezioni di menu. Premere il Tasto △ per annullare le selezioni di menu.

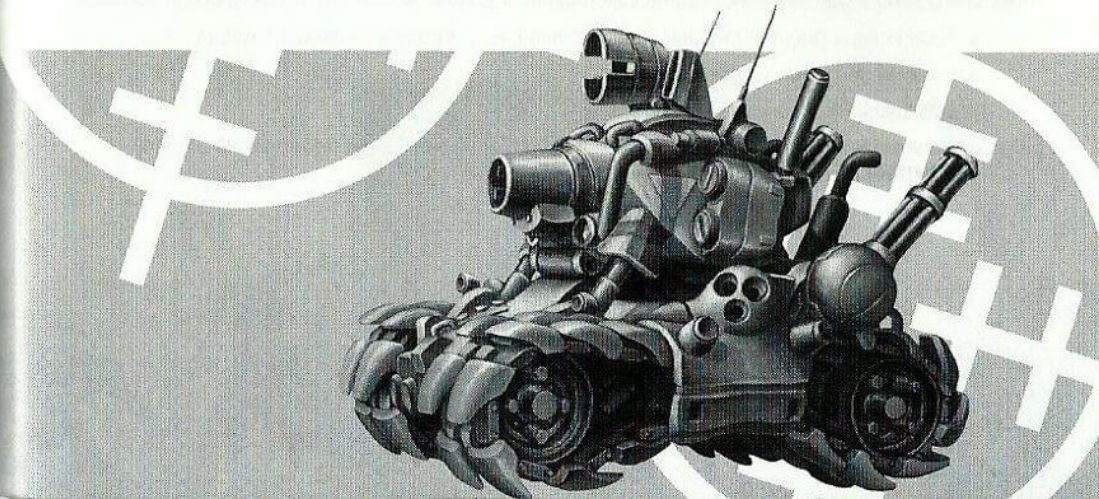
Attack:	Selezionare da uno di due possibilità di sfide per l'addestramento: Pin Point Survival.
Result:	Riguardare i risultati/livelli per le sfide d'addestramento Puntare e Sopravvivere.
Office:	Ufficio d'iscrizione per la Scuola di Combattimento. È da questo punto che si iscrive o si annulla l'iscrizione nella Scuola di Combattimento.
Exit:	Uscire dalla Scuola di Combattimento.

Iscrizione

Per incominciare nella Scuola di Combattimento, selezionare **UFFICIO** e quindi **ARRUOLARE NELL'ESERCITO**. Selezionare un'apertura vuota nella Finestra File per creare un nuovo File. Seguire le istruzioni sullo schermo ed inserire il tuo nome e generalità. Si prega di notare che bisogna prima concludere la prima fase nella Missione di videogioco per iscriversi nella Scuola di Combattimento, altrimenti l'insegnante Meg ti manderà via.

Annullare L'Iscrizione

Selezionare **UFFICIO** e quindi scegliere **CONGEDO DALL'ESERCITO**. Scartare il file desiderato dalla Finestra File.



SFIDA DI ADDESTRAMENTO PUNTARE

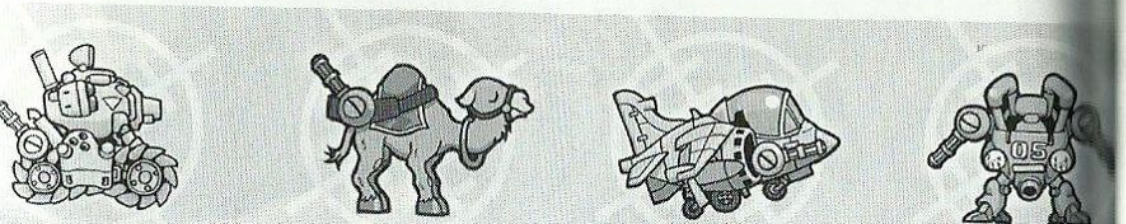
Dal menu principale della Scuola di Combattimento, scegliere **ATTACCO**, quindi selezionare **PUNTARE** e quindi il file da usare. Questo modo prova la tua velocità di concludere diverse fasi. Le fasi a disposizioni per il gioco sono le stesse nella Missione di videogioco. Più veloci i tuoi tempi da concludere le fasi, meglio sarà i tuoi voti. Si prega di notare che ci sono alcune differenze nelle regole quando si giocano le Missioni di videogioco in questo modo.

- Qualsiasi è la scelta nel menu **OPZIONI**, la quantità di vite di fallimento rimane tre. Il gioco finisce quando si perdono tutte e tre le vite.
- La resistenza del veicolo è stata ridotta. A questo punto basta un colpo per rendere incapace un veicolo.
- Tutte le arme (tranne i cannoni, bombe a mano, ecc.) hanno le munizioni illimitate. Sparare quanto vuoi.
- Quando si pausa il gioco in questo modo, saranno disponibili queste possibilità di menu: **CONTINUARE, RIPROVARE, SELEZIONARE MISSIONE**, e **USCITA**

SFIDA DI ADDESTRAMENTO SOPRAVVIVERE

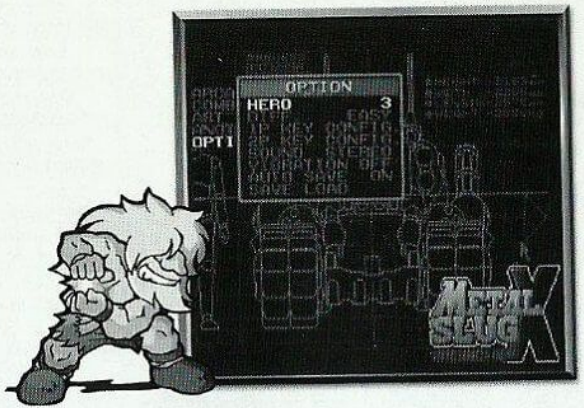
Non si permette assolutamente nessuno sbaglio in questo modo. Selezionare **ATTACCO** dal menu principale della Scuola di Combattimento, quindi selezionare **SOPRAVVIVERE**, quindi il file da usare. Si può entrare in questo modo solamente una volta concluse con successo tutte le fasi nel modo di Missione di videogioco. Si prega di notare che ci sono alcune differenze nelle regole quando si giocano le Missioni di videogioco in questo modo.

- Tutte le arme (tranne i cannoni, bombe a mano, ecc.) hanno le munizioni illimitate.
- I veicolo non sono a disposizione.
- Uno sbaglio e si conclude il gioco.
- Durante la pausa di gioco in questo modo saranno disponibili queste possibilità di menu: **CONTINUARE** e **USCITA**.



Scegliere questa selezione dal menu principale del gioco per salvare/caricare i dati di gioco, eseguire cambiamenti dei funzionamenti di commando e di regolare/cambiare altre caratteristiche del gioco. Usare i Tasti Direzionali per sottolineare le selezioni del menu e quindi premere il Tasto ⊗ per confermare le selezioni.

EROE:	Selezione la quantità iniziale di vite per il personaggio (1-5) nella Missione di videogioco.
DIFFICOLTÀ:	Fissare il livello di difficoltà (Facile, Normale, Difficile, Molto difficile) Missione di videogioco.
CONFIG CHIAVE:	Eseguire i cambiamenti alle regolazioni di fallimento del commando per giocatore uno.
CONFIG CHIAVE:	Eseguire i cambiamenti alle regolazioni di fallimento del commando per giocatore due.
RUMORE:	Regolare il rumore: Stereo o Mono.
VIBRAZIONE:	Regolare il funzionamento di vibrazione del commando da **ACCESO/SPENTO**.
AUTOMATICO:	Salvare i dati di gioco alla Schedina di Memoria.
SALVARE/CARICARE:	Caricare i dati di gioco dalla Schedina di Memoria. Salvare a mano i dati di gioco alla Schedina di Memoria.



Si possono riguardare le categorie di classe attraverso il menu di Scuola di Combattimento. Per riguardare le categorie, selezionare **RISULTATI** dal menu principale della Scuola di Combattimento. Selezionare **PERSONALE** per vedere i risultati individui o PRIMI 5 per vedere i primi cinque risultati nelle categorie da un giocatore e da due giocatori di **PUNTARE** e di **SOPRAVVIVERE**.

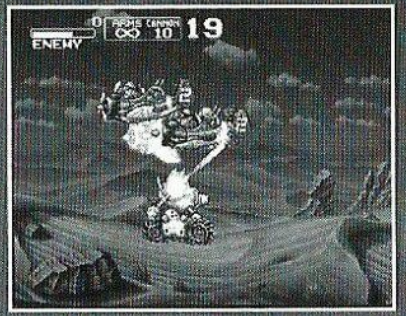
- General of the Army
- General
- Lieutenant General
- Major General
- Brigadier General
- Colonel
- Lieutenant Colonel
- Major
- Captain
- First Lieutenant
- Second Lieutenant
- Chief Warrant Officer
- Warrant Officer
- Sergeant Major
- Master Sergeant
- Sergeant First Class
- Staff Sergeant
- Sergeant
- Corporal
- Private First Class
- Private
- Recruit

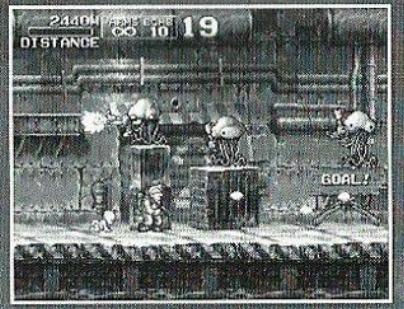
Sistema di categorie

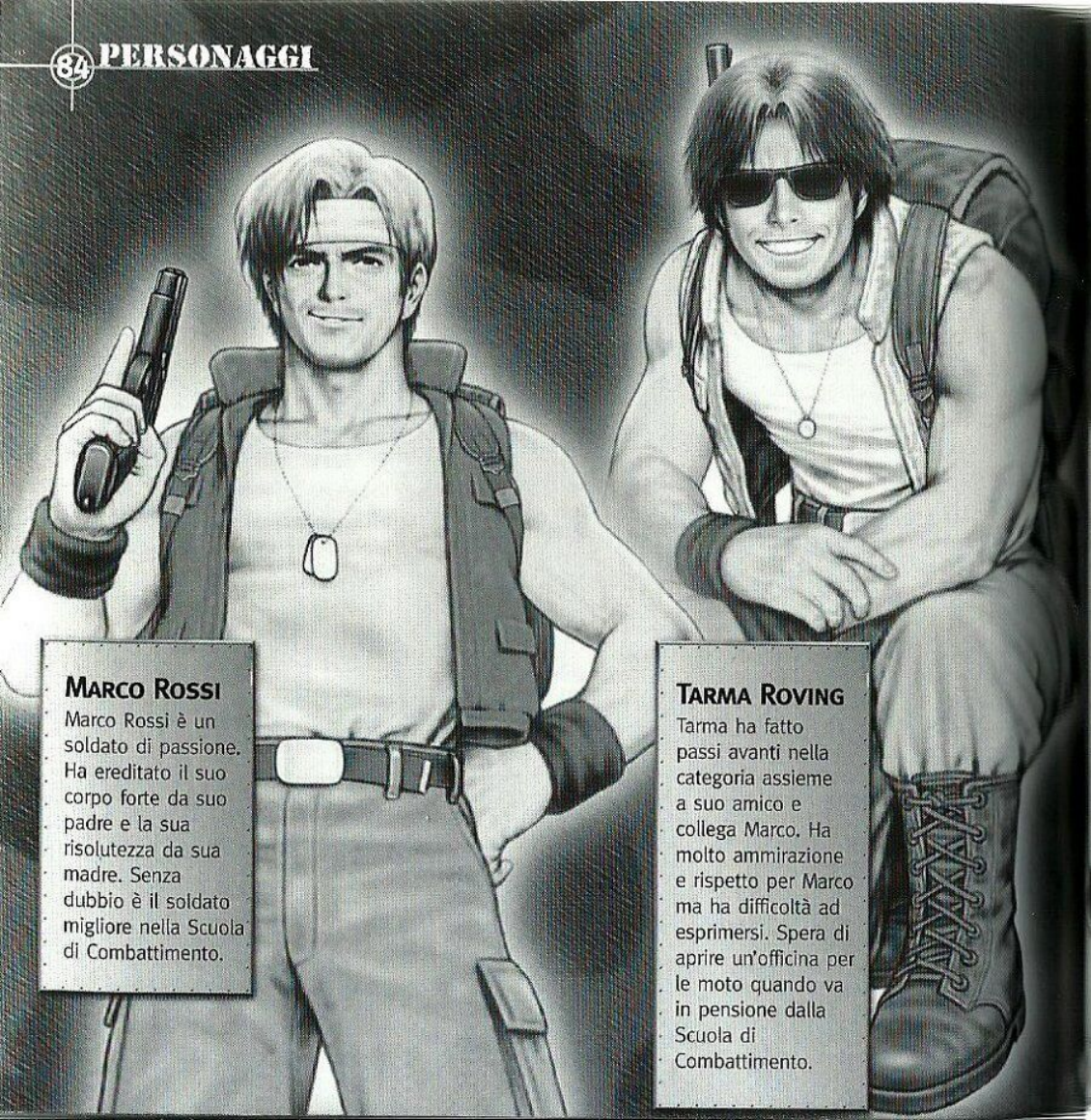
Le promozioni di categoria dipendono sulla tua esecuzione nelle categorie di PUNTARE e di SOPRAVVIVERE. Più alto il tuo risultato più possibilità hai di guadagnare il rispetto dell'insegnante.

Altre Missioni

Questo modo è per la crema della crema, dove i soldati di valore possono affrontare le sfide difficili e celebrare i successi dei compiti spaventosi. Quante fasi ce la farai?







MARCO ROSSI

Marco Rossi è un soldato di passione. Ha ereditato il suo corpo forte da suo padre e la sua risolutezza da sua madre. Senza dubbio è il soldato migliore nella Scuola di Combattimento.

TARMA ROVING

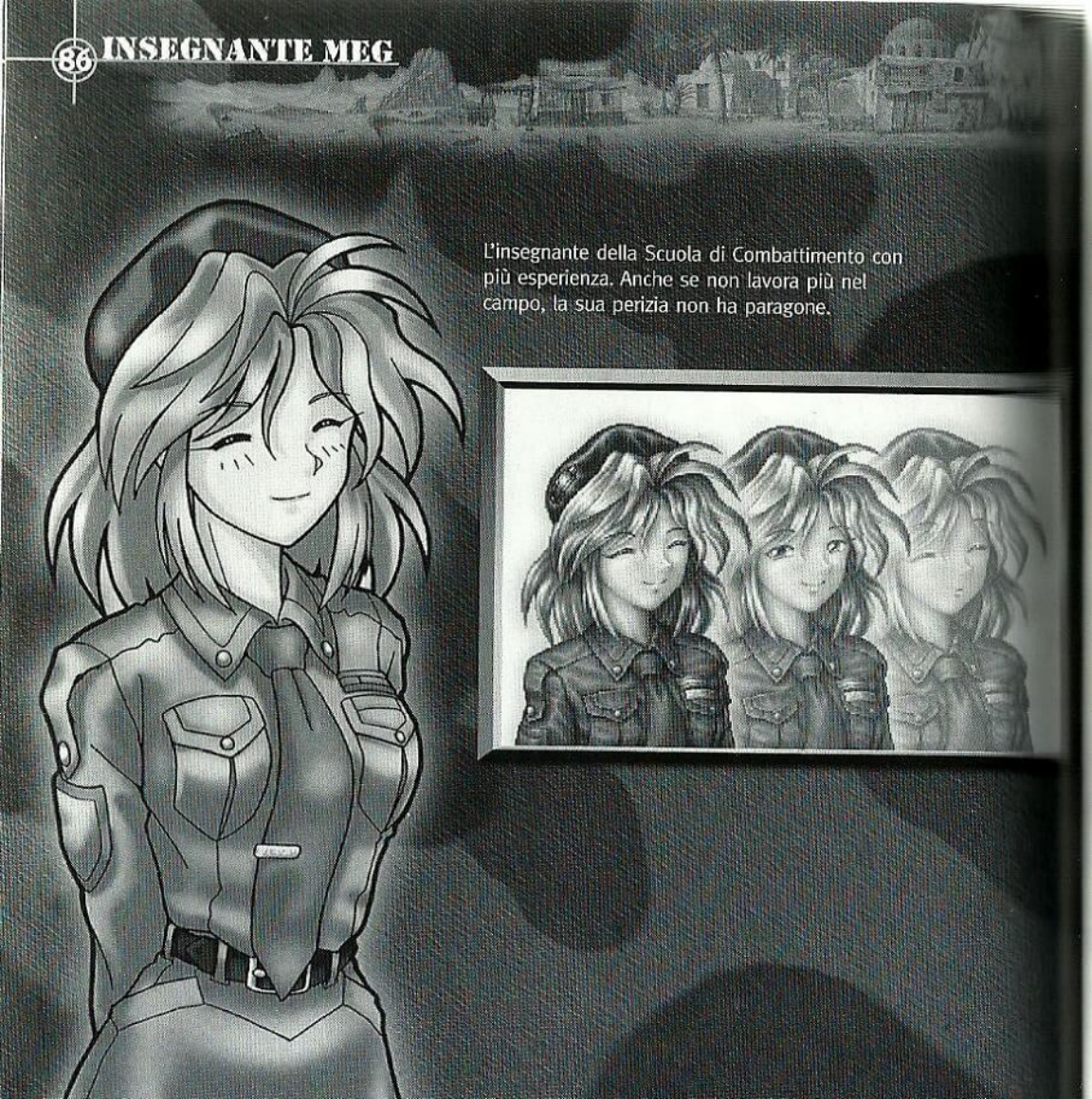
Tarma ha fatto passi avanti nella categoria assieme a suo amico e collega Marco. Ha molto ammirazione e rispetto per Marco ma ha difficoltà ad esprimersi. Spera di aprire un'officina per le moto quando va in pensione dalla Scuola di Combattimento.

FIO GERMI

Lei è nata nella famiglia ricca con una lunga storia militare. La sua iscrizione alla Scuola di Combattimento è grazie in parte all'aiuto politico di suo padre, ma anche in merito al suo proprio desiderio di seguire i passi dei suoi antenati famosi.

ERI KASAMOTO

Eri è un esperto d'esplosivi che gioca un po' anche nella strategia militare. È considerata un leader nel suo campo e spesso ha le richieste di fornire aiuto e addestramento ai suoi colleghi. Stai attento che è una donna fatale!



L'insegnante della Scuola di Combattimento con più esperienza. Anche se non lavora più nel campo, la sua perizia non ha paragone.